2

TRAVERSATA INFERNALE

lupo solitario

DEVER - CHALK

GUIDA STRATEGICA

librogame®

lgl

2008, Librogame's Land - www.librogame.altervista.org
Impaginato da Dirk06
Progetto grafico della copertina a cura di Dragan

La presente guida strategica è da intendersi ad uso esclusivamente personale, ne è vietata qualsiasi tipo di vendita e la modifica anche parziale.

TRAVERSATA INFERNALE

DEVER - CHALK

GUIDA STRATEGICA

a cura di Falco della Tempesta

librogame'S LAND

www.librogame.altervista.org

PREMESSA

Come sempre la raccomandazione è quella di finire il libro con la propria abilità. La guida serve per illustrare tutti i percorsi possibili individuando il migliore, e per scoprire qualcosa che può essere sfuggito anche avendo letto il libro più volte.

PERSONAGGIO ED EQUIPAGGIAMENTO

Nella guida del primo libro avevamo visto come preferibile la scelta di queste cinque Arti Ramas: *Sesto Senso, Orientamento, Scherma, Psicolaser, Guarigione* (con *Caccia* e *Mimetismo* come possibili alternative).
Ora ci viene chiesto di sceglierne una aggiuntiva. La scelta deve essere operata tra *Psicoschermo* e *Affinità Animale*. Sembra preferibile la prima, più utile, anche se la seconda può essere determinante (ma in tutto il libro sono possibili due soli utilizzi, uno solo dei quali molto importante).
Se non abbiamo affrontato la prima avventura sono comunque da preferire *Sesto Senso, Psicolaser, Guarigione, Scherma.* La quinta deve però essere una tra *Psicoschermo* o *Affinità Animale*.

Per l'equipaggiamento possiamo scegliere due oggetti tra quelli che ci vengono proposti. Meglio evitare le Armi (se abbiamo completato la prima avventura sicuramente ne abbiamo già una o due) e orientarsi sullo Scudo (da prendere assolutamente) e la Vigorilla (mai senza). Ci sarebbe a dire il vero una Cotta di Maglia, che sarebbe ottima, ma che è meglio lasciar perdere (vedremo perché). In alternativa possiamo prendere un Pasto.
Rispetto alla prima avventura stavolta serviranno (e non poco!!) i soldi, quindi è auspicabile una Borsa ben riempita.
Ultimo e più importante oggetto, da custodire con particolare attenzione, il Sigillo di Hammerdal, senza il quale i Durenesi non ci restituiranno la Spada del Sole.

Parte I
Il porto di Holmgard

La missione di recupero della Spada del Sole ci porterà dapprima in nave fino a Port Bax, poi via terra, con l'aiuto del Gran Maresciallo Rygar, a Hammerdal, la capitale del Regno di Durenor. Da lì dovremo poi tornare a Holmgard. Per compiere l'impresa abbiamo 40 giorni, Sommerlund non può resistere di più.
Una carrozza ci porta fino al porto dove ci attende la nostra nave, la Freccia Blu. Qui dobbiamo cercare il nostromo che ci attende in una locanda, ma appena arrivati veniamo sorpresi da un uomo che ci trascina dentro (1). Possiamo divincolarci o tentare di colpirlo con l'arma, ma la scelta è del tutto ininfluente L'uomo ci dice di essere il nostromo e di volere una prova della nostra identità. Possiamo a questo punto far sfoggio di una delle nostre arti (*Guarigione, Scherma, Psicolaser, Affinità Animale, Telecinesi*) o non fare assolutamente niente. La scelta non è poi molto importante perché si tratta di una trappola e con qualsiasi opzione tre simpatici individui tenteranno di farci la pelle. Possiamo fuggire dopo tre scontri o uccidere i nemici, giungendo in ogni caso a imbarcarci sulla Freccia Blu (300). Se li uccidiamo però scopriamo che hanno tutti un serpente tatuato sul polso e che hanno ucciso il povero nostromo, sostituito dall'impostore che ci ha attirato in trappola e si è dato alla fuga. Inutile provare a cercarlo, conviene imbarcarsi subito.

Parte II
Il viaggio sulla *Freccia Blu*

Dopo la partenza subito una bella estrazione dalla TD, che ci porterà ad un incontro imprevisto. Qualsiasi sia l'incontro, se sopravviviamo continueremo la navigazione (**240**).

- Con 0-1 veniamo attaccati da Giak e Drakkar scaricati sulla nave da uno stormo di Zaldan e Kraan. Che restiamo sul ponte o tentiamo la fuga, dobbiamo affrontare un Giak e un Drakkar, contribuendo a respingere l'attacco.
- Con 2-3 troviamo un mercantile di Durenor seriamente danneggiato. Un'altra estrazione dalla TD ci dirà se il capitano vuole proseguire o accetta di andare a dare un'occhiata, cosa che permette di trovare il capitano morente e alcune informazioni non rassicuranti (più ricche se si ha la *Guarigione*).
- Con 4-5 troviamo una barca. Anche qui la TD ci dirà se il capitano intende lasciar perdere la cosa o recuperare i naufraghi (tre pescatori che ci regalano una spada)
- Con 6-7 troviamo un relitto. Se il capitano, sempre in base alla TD, non fa il menefreghista, incontriamo un superstite (per poco) e qualche informazione.
- Con 8-9 veniamo attaccati dai pirati Lakuri, spintisi stranamente (chissà perché...) fuori dalle loro zone. La TD può farci fuggire o subire l'arrembaggio e un combattimento contro un Drakkar.

In nessuno di questi tiri ci sono modificatori, la scelta è del tutto casuale.

Dopo l'incontro casuale la navigazione procede finché non vediamo del fumo uscire dalla stiva. È opportuno dare l'allarme o avvertire il capitano, da evitare la discesa nella stiva (-2 Res.). In ogni caso, scopriamo dal capitano che si è trattato di un incendio doloso (**222**).

L'avvistamento di una nave richiama il capitano in coperta, così rimaniamo soli nella cabina. Possiamo salire anche noi (**175**) o cercare qualcosa. La perquisizione ci fa trovare una scatola di metallo chiusa a chiave, che possiamo aprire solo con la *Telecinesi*, visto che scassinandola a mano si viene uccisi da un ago avvelenato. Dentro ci sono ordini e informazioni ricevute dal capitano in relazione alla nostra missione, ossia niente di utile. A questo punto possiamo salire sul ponte (**175**).

La misteriosa nave, senza alcuna bandiera, si allontana in una nebbia innaturale, mettendo i brividi all'equipaggio. Una nuova estrazione dalla TD stabilirà se la nave è talmente danneggiata da dover fare rotta verso Ragadorn (e si andrà subito al **197**) oppure può continuare verso la meta originaria di Port Bax. In questo caso possiamo scegliere se andare a cena col capitano o con l'equipaggio.

La scelta proletaria ci porta a mangiare poco e scomodi (-2 Res.) e a poter vincere (o perdere, dipende dalla TD) qualche Corona giocando a dadi (se ne possono vincere 6 a fronte di una perdita di 3). Il desco del capitano è ugualmente parco (-2Res., ma possiamo integrare con un pasto nostro se lo abbiamo) e dopo cena potremo dedicarci ad

una partita di Samor (una specie di scacchi), che si risolve, dopo un'estrazione dalla TD (il *Sesto Senso* dà un +2), in vittoria (+10 Corone), pareggio o sconfitta (-10 Corone).
La mattina seguente il risveglio avviene al **197**, e non è certo tranquillo. La nave sta affrontando una violenta tempesta, e la cabina è allagata. Saliamo sul ponte e ci troviamo sulla traiettoria dell'albero di maestra divelto dalla forza degli elementi. L'ennesimo numero della TD stabilisce se veniamo schiacciati, sbalzati fuori bordo (-2 Res.) o affondiamo con la nave, riemergendo a nuoto (-1 Res.).

Parte III
Ragadorn

Eccoci in mezzo al mare, con un pezzo della Freccia Blu come zattera. Dobbiamo obbligatoriamente liberarci della Cotta di Maglia, altrimenti affoghiamo (ecco perché non serve poi a molto prenderla). La terra è abbastanza lontana, ma vicino a noi sta navigando un barca da pesca. Possiamo dirigerci verso terra da soli o cercare di richiamare i pescatori, e mentre fin qui la strada è stata unica, con lievi variazioni, da questa scelta partono strade diverse. Importante è ricordare che da ora e per un bel po' non sarà possibile utilizzare l'Arte della *Caccia* per procurarsi cibo e non dover utilizzare un Pasto.

A) Raggiungere Ragadorn autonomamente

Se rinunciamo a cercare l'aiuto dei pescatori, o se non ci vedono (dipende dalla TD), dobbiamo arrivare a terra con la nostra zattera di fortuna (**337**). Ci rimangono il denaro, gli Oggetti Speciali, lo Zaino, ma non le Armi. Affamati troviamo degli alberi carichi di frutti, che possiamo mangiare (come ci consiglia anche la *Caccia*) ricavandone altri due pasti, o lasciare lì con diffidenza (-3 Res.).
Con la pancia piena o meno, ci troviamo su una strada che possiamo seguire in direzione est o ovest. Andando a est proseguiamo fino a notte e ci facciamo un bel sonno su un albero per evitare i branchi di cani selvaggi (+2 Res.). A ovest invece il sonno rischia di essere più agitato. Infatti in base alla TD possiamo sentire i cani e rifugiarci su un albero, essere morsi da un serpente velenoso e passare dal sonno alla morte oppure essere svegliati dal solito simpatico rettile che ci striscia sul petto. Qui possiamo sfruttare l'*Affinità Animale*, risolvendo il problema, prendere il serpente per il collo e scagliarlo via oppure alzarsi per far cadere l'animale. Quest'ultima azione lascia decidere alla TD se il serpente ci morde e se ciò accade abbiamo un'ultima, disperata possibilità: la Stella di Cristallo, con cui incidiamo la ferita per succhiare via il veleno (-3 Res.). Senza quest'oggetto non c'è più niente da fare.

La mattina seguente assistiamo all'arrivo di una diligenza, e dobbiamo decidere se fermarla o saltarci sopra. Se la fermiamo il cocchiere ci chiede 3 Corone per viaggiare all'interno o 1 Corona per viaggiare sul tetto (la soluzione migliore, costa meno e non cambia nulla). Se non abbiamo soldi dovremo rassegnarci a morire per mano di un gruppo di mercenari sulla strada per Ragadorn. Se invece saltiamo sul tetto veniamo scoperti dal cocchiere. Affrontarlo ci porta alla morte, dobbiamo quindi offrirci di pagare, con le stesse modalità (3 Corone, una, o la morte a piedi).
Arriviamo a Ragadorn, non senza aver saputo che la città è governata da un poco di buono, che è preferibile non trattenersi molto a lungo, e soprattutto che la diligenza per Port Bax parte dalla stazione di posta nei pressi della Porta Orientale.

Dal punto in cui siamo arrivati si dipartono tre strade. Tutte ci portano alla diligenza (186) ma con diversi avvenimenti:

A1) Il "Vicolo dei Ratti" (257)

Questa via piuttosto bruttina è sicuramente la più breve e sicura per arrivare alla stazione di partenza della diligenza. Seguendola fino in fondo si arriva ad un negozietto che ha in vendita diverse armi, uno zaino e una coperta di pelliccia. Conviene acquistare un'arma, se si hanno molti soldi (la diligenza per Port Bax costa molto). Se invece la abbandoniamo per Via del Cavallo Nero possiamo poi trovare il solito negozio o arrivare diretti alla diligenza.

A2) La strada verso sud (323)

Dopo un po' che camminiamo ci accorgiamo di essere seguiti da tre loschi figuri. Possiamo fuggire (**121**) e ritrovarci sani e salvi alla partenza della diligenza (**186**), continuare a camminare o affrontare i banditi. Queste due scelte portano comunque al combattimento, da affrontare senza armi (non abbiamo avuto modo di trovarne alcuna) con possibile fuga (**121**). Vincendo il combattimento, per niente facile, troviamo un po' di roba (3 Corone, 3 pugnali, una daga) e possiamo tranquillamente andare alla diligenza.

A3) il "Viale del Tramonto" (122)

Troviamo una bottega priva di insegna, con la porta arancione. Ci ricorda qualcosa, ma se non abbiamo il Sesto senso dobbiamo ricorrere alla TD per vedere se ce lo ricordiamo. In caso positivo fuggiamo velocemente da questo luogo, che altro non è che la sede della polizia segreta del crudele signore di Ragadorn. Se non ricordiamo nulla, possiamo andarcene, o entrare senza uscirne più.
Proseguendo si incontrano dei mendicanti, cui conviene non dare nulla, per quanto possa essere gratificante essere generosi, e si giunge ad un bivio che ci porta, qualunque sia la strada scelta, ad arrivare tranquillamente alla nostra meta.

B) Raggiungere Ragadorn con l'aiuto dei pescatori

Se chiamiamo i pescatori (dei gran brutti ceffi) e questi ci vedono, ci soccorrono e ci consigliano di dormire durante il viaggio verso Ragadorn. Se così facciamo recuperiamo un po' di forze (+1 Res.) e ci risvegliamo nel porto di Ragadorn, derubati di tutti i nostri averi, compreso l'importantissimo Sigillo di Hammerdal. Se invece preferiamo rimanere svegli saranno loro a farci dormire con un bel colpo in testa, prima di rubarci tutto. Ora, fregati come pivelli, dobbiamo ritrovare questi ladroni per recuperare almeno il Sigillo (**194**). Prima di mettersi a girare per la città è bene andare a cercare la barca dei pescatori. Non c'è nessuno a bordo, ma troviamo un'utilissima mazza, 3 Corone e l'indirizzo di una taverna. A questo punto possiamo scegliere tre strade che ci portano nel cuore della città e ci conducono al fienile della Stazione di Posta, dove passeremo la

notte (**32**).
Bisogna tenere presente che il primo obiettivo deve essere il recupero del Sigillo di Hammerdal. Senza di esso infatti si potrà andare avanti a lungo, ma ci si troverà bloccati inevitabilmente a Port Bax.

B1) La strada a sud, lungo il porto (303)
La strada non presenta pericoli e può portare anche qualche vantaggio in termini di equipaggiamento, ma purtroppo non ci consente di recuperare il Sigillo di Hammerdal. Vi si potrà arrivare da un'altra delle strade iniziali, dopo aver recuperato il prezioso anello.
Qui comunque troviamo un bell'emporio, in cui possiamo entrare. Qui vediamo un ragazzino che sta derubando un mercante, e dobbiamo scegliere se acchiappare il ragazzo, inseguirlo una volta uscito per derubarlo o farci gli affari nostri e dedicarci agli acquisti. La prima è la soluzione migliore, visto che il mercante ci ricompensa con due dei suoi oggetti, mentre se lasciamo uscire il ragazzino non lo becchiamo più.
Continuando, o non entrando nell'emporio, si arriva alla bottega di un armaiolo, dove possiamo vendere e acquistare armi (può essere utile prendere l'arma in cui siamo abbiamo l'*Arte della Guerra*).
Proseguendo ancora, o comunque non fermandosi ai negozi, arriviamo alla Stazione di Posta e ci mettiamo a dormire nel fienile.

B2) La "Via delle Conchiglie" (215)
E' la strada in cui si trova la taverna che abbiamo visto scritta sulla barca, e infatti la troviamo dopo poco. Possiamo lasciar perdere la taverna, prendere poi Via dell'Unicorno ed arrivare diretti al fienile della Stazione di Posta (senza Sigillo). Oppure lasciarla perdere e prendere Via delle Botti, ma essere costretti ad entrarci per evitare un drappello di guardie cittadine. Ad ogni modo, entrare nella taverna (**4**) ci conviene, perché in mezzo a tutta quella gentaglia ci sono i nostri amici pescatori che fanno baldoria (probabilmente coi nostri soldi). Possiamo affrontarli subito, parlare col taverniere o sfidare qualcuno a braccio di ferro.

B2-I) I pescatori (104)
Appena ci vedono i pescatori fuggono come lepri. Possiamo lasciarli andare e rimanere nella taverna (**177**) o inseguirli. L'inseguimento si rivela fruttuoso perché l'unico che riusciamo ad acchiappare (uno che è scivolato ed è svenuto) ha 5 Corone, un Pugnale, ma soprattutto il Sigillo di Hammerdal. Ora possiamo tornare alla taverna (**177**), come ci consiglia l'*Arte dell'Orientamento* per evitare problemi con le guardie, dare un'occhiata da bravi turisti al sarcofago in mezzo alla piazza, che altro non è che la tomba di Killian, il precedente signore di Ragadorn, o prendere una delle strade che si dipartono dalla piazza. Via delle Tombe ci riconduce sulla strada verso sud (**303**), mentre Via della Guardia ci porta ad una torre, ma in entrambi i casi è possibile tornare alla taverna (**177**).
Entrare nella torre non è una grande idea, visto che ci troviamo faccia a faccia con una

guardia e dobbiamo scegliere se fuggire, combattere o tentare l'inganno con l'Arte del *Mimetismo* (e un' estrazione favorevole dalla TD), finendo in ogni caso in fuga per le strade (**65**) e da lì nel solito fienile della Stazione di Posta (**32**). Se vinciamo il combattimento o riusciamo nell'inganno troviamo un po' di equipaggiamento (armi, soldi e cibo).
Se torniamo alla taverna ci restano da provare il braccio di ferro e le chiacchiere col taverniere

B2-II) Il braccio di ferro (276)
Un marinaio forte e spaccone promette 5 Corone a chi riesca a batterlo. La figlia del taverniere ti mette in guardia: il tipo è un poco di buono, e non è molto sportivo. La sfida è un combattimento, con i punti di resistenza che ci vengono restituiti alla fine. Lo Psicolaser ci permette di vincere senza sforzarsi più di tanto. Qualunque sia l'esito, i marinai ci aggrediscono e riusciamo a fuggire grazie alla figlia del taverniere che con un randello stende quello a guardia dell'uscita. Qui Lupo Solitario, che di solito non si lascia distrarre dalle fanciulle, scambia uno sguardo molto significativo con la ragazza (in caso di sconfitta addirittura le prende la mano!) prima di andarsene per le strade di Ragadorn e raggiungere il fienile (**32**).

B2-III) Parlare col taverniere (342)
Il taverniere è un personaggio grottesco, una sorta di Mastro Lindo pieno di tatuaggi e orecchini (il che fa sperare che la figlia, che Chalk non ha disegnato, somigli alla madre). La scelta è tra fare due chiacchiere, ricevendo qualche informazione sulla città, bere un'ottima birra (1 Corona, +1 Res.) o prendere una stanza per la notte (2 Corone). Le prima due opzioni ci permettono poi di prendere comunque la stanza o di dedicarci al braccio di ferro.
Se prendiamo la stanza passiamo una notte tranquilla alla taverna e il mattino seguente cerchiamo il modo di arrivare a Durenor. Il taverniere ci indica la strada per la Stazione di Posta ma vuole 1 Corona, e visto che ci si arriva comunque è meglio risparmiare.
Proseguiamo per le strade di Ragadorn finché non troviamo la bottega di un Alchimista. Se entriamo la proprietaria ci offre 40 Corone per il Sigillo di Hammerdal (tiratina d'orecchi a Dever, visto che il Sigillo potremmo anche non averlo). Sembra superfluo dire che non è il caso di venderglielo. Usciti dalla bottega arriviamo alla Stazione di Posta (**186**).

B3) La "Calle della Refurtiva"
La terza strada che parte dal porto ci porta ad incrociare il cammino di un gruppo di guardie. Per evitarle siamo costretti ad entrare nella taverna (**4**), riallacciandoci al percorso precedente.

Parte IV
Da Ragadorn a Port Bax

Inizia una lunga parte del viaggio, che ci porterà a raggiungere Port Bax, il principale porto di Durenor, meta originaria del viaggio della *Freccia Blu*. Il viaggio è molto lungo e pericoloso. Percorreremo la prima parte a bordo della diligenza che parte da Ragadorn, per poi proseguire a cavallo quando saremo costretti ad abbandonarla.

Sezione 1: La diligenza

Siamo alla Stazione di Posta. Per acquistare un biglietto per la diligenza servono 20 Corone. Se non abbiamo abbastanza soldi possiamo cercare di vincerne un po' entrando in un casa da gioco e puntando ad una specie di roulette. La TD decide l'esito del gioco, che si conclude quando abbiamo abbastanza soldi per il biglietto o quando li finiamo tutti. Se restiamo al verde, l'unica possibilità è salire sulla diligenza senza pagare.
Se paghiamo il biglietto il viaggio comincia e dobbiamo estrarre un numero dalla TD. In due casi su tre dobbiamo pagare 1 Corona per il pedaggio. Se non abbiamo soldi provvede un prete, uno dei nostri compagni di viaggio. Il terzo caso è più fortunato, visto che presso un tempietto troviamo dei ciuffetti di Vigorilla che possiamo raccogliere (vale come un pasto e dà +3 Res., ma meglio tenerla da parte, può essere vitale).
Se saliamo senza pagare dobbiamo ugualmente ricorrere alla TD, ma la cosa è sostanzialmente inutile, visto che senza biglietto l'avventura si conclude poco più avanti.
Ora possiamo fare conoscenza con i nostri compagni di viaggio. Abbiamo Ganon e Dorier, due fratelli, Cavalieri dell'Ordine della Montagna Bianca di Durenor. Poi ci sono Halvork, un mercante, Parsion, il prete, e Viveka, una mercenaria.
Arriviamo quindi alla sosta in una locanda per la notte. Qui ci viene chiesto il biglietto (**39**) e se non lo abbiamo siamo costretti a passare la notte nella stalla, per poi ripartire a piedi il giorno dopo. Durante la notte però veniamo assassinati da uno dei nostri compagni di viaggio, che ovviamente è un agente dei Signori delle Tenebre.
Dopo aver mostrato il biglietto al cocchiere possiamo entrare nella locanda. La stanza costa 1 Corona, e se non possiamo pagare ci aspettano la stalla e la morte. Stessa cifra per il cibo, ma qui non si rischia la morte, quindi un'eventuale ultima Corona è meglio spenderla per la stanza.

La mattina dopo il viaggio prosegue, ma si verifica un incidente, secondo le modalità determinate dalla TD. Può essere una frana o una ruota rotta e in entrambi i casi il cocchiere rimane ucciso (nel caso della ruota rotta -2 Res.). In entrambi i casi il Sesto Senso ci rivela che non si è trattato di un incidente, e che noi eravamo il vero bersaglio. Seppellito il cocchiere, si prosegue con Halvork alla guida.

La tappa successiva è il villaggio di Gorn (**168**), un posto non particolarmente ameno.

La locanda costa, al solito, 1 Corona. Stavolta se non abbiamo soldi possiamo in successione: vincere al gioco delle tre carte grazie al *Sesto Senso* o alla *Telecinesi*; in mancanza di queste Arti, smascherare un baro assistendo ad una partita a carte, combattere e ucciderlo perché si arrabbierà molto, e prendergli i soldi; tralasciare omertosamente il baro e accettare l'aiuto del gentilissimo prete, che ci paga la stanza.
Stiamo per vivere uno dei momenti più coinvolgenti della saga di Lupo Solitario, una scena che tutti ricordano. Saliamo nella nostra stanza e insieme agli altri viaggiatori decidiamo di ritrovarci dopo un'ora per organizzare il resto del viaggio. Mentre ce ne stiamo tranquilli a riposare arriva il taverniere con un bel piatto caldo offerto da uno dei nostri compagni di viaggio. La fame si fa sentire e il cibo è invitante, ma l'Arte della Caccia ci avverte che è avvelenato con la letale resina di Gnadurn. Se non disponiamo di quest'Arte possiamo lasciare il cibo dov'è e scoprire l'inganno grazie ad alcuni topi che mangiano (e muoiono) al nostro posto, oppure mangiare e subire gli effetti del veleno. In questo caso abbiamo due possibilità di salvezza: la prima è l'uso delle foglie di Vigorilla che potremmo aver raccolto in precedenza, che ci permettono di cavarcela con -5 Res.; la seconda è l'Arte della Guarigione, il cui funzionamento dipende però da un tiro sulla TD (se va male si muore, se va bene c'è il solito -5 Res.). Senza foglie né Arte niente può sottrarci alla morte.
Dopo essere sopravvissuti al tentativo di avvelenamento usciamo furiosamente dalla stanza, decisi a sistemare una volta per tutte l'assassino nascosto tra i viaggiatori.
Sono tutti seduti ad un tavolo, e dobbiamo capire chi di loro ha tentato di ucciderci (**200**). Se non abbiamo già intuito chi sia possiamo capirlo dall'illustrazione a doppia pagina del paragrafo **200**, che contiene una prova inequivocabile. Possiamo attaccare chiunque e in tutti i casi dobbiamo combattere (i fratelli Ganon e Dorier combattono insieme). L'assassino è il buon prete, come ci conferma anche la perquisizione del cadavere, che ci frutta anche 22 Corone.
Prima che possiamo spiegare le nostre ragioni al resto del gruppo, ci troviamo faccia a faccia con sei guardie chiamate dal taverniere. Possiamo combattere, ma le dobbiamo affrontare una ad una e provati dal duro combattimento con l'arcigno prete, per poi essere comunque costretti alla fuga. Meglio fuggire direttamente dalla porta sul retro (**88**).

Ora dobbiamo scegliere se filarcela a cavallo (ce n'è uno attaccato a un carro), nasconderci in una bottega o sul carro (quest'ultima opzione solo con l'Arte del *Mimetismo*).
Prendere subito il cavallo evita ogni problema. Ci ritroviamo tranquilli sulla strada per Port Bax (**150**). Scegliendo la bottega (**71**) finiamo nei guai perché la folla ci vede e ci insegue. Due delle tre scelte possibili ci portano alla morte (la cantina e l'altra uscita), quindi siamo costretti a salire le scale. I contadini non demordono e visto che combattere è inutile (poi dovremo fuggire lo stesso) è meglio lanciarsi dalla finestra. Appena in strada tiriamo giù da cavallo uno Zall (una specie di Giak più debole) e evitando di attardarsi ad ucciderlo (veniamo raggiunti e massacrati) dobbiamo fuggire al galoppo (**150**). Nascondersi sul carro ci salva dagli inseguitori e ci permette di trovare la bottega di un armaiolo. Se non entriamo nella bottega veniamo di nuovo inseguiti e fuggiamo

rubando un cavallo (**347**,-1 Res.). Se entriamo possiamo comprare uno spadone per 12 Corone (un po' caro a dir la verità) e uscire dalla porta principale con la solita fuga al **347**, o dalla porta sul retro, da dove possiamo sfruttare il solito cavallo che ci porta via da Gorn (**150**) o continuare a piedi, ritrovando la folla inferocita che ci costringe a entrare nella bottega (**71**).

Sezione 2: a cavallo

L'uscita dalle Terre Desolate (**150**) ci premette di utilizzare di nuovo l'Arte della *Caccia* per procurarci cibo. Ci troviamo ora ad un bivio, da cui partono le due strade che raggiungono Port Bax. Sono due percorsi quasi completamente separati, con possibilità di passaggio solo da quello di sinistra a quello di destra.

A) La strada verso destra

Arriviamo ad una torre di guardia. L'Arte dell'*Orientamento* ci dice che non ci sono sentieri percorribili a cavallo, ma ci indica la via più breve per raggiungere Port Bax a piedi. Se cerchiamo un sentiero arriviamo alla stessa conclusione e giungiamo allo stesso punto, un ponte che attraversa lo Stretto di Ryme (**244**).
Se invece esaminiamo la torre ci troviamo di fronte un Cavaliere della Montagna Bianca, che vuol sapere cosa ci facciamo lì. Possiamo dirgli la verità e ottenere il suo aiuto, ma solo se gli facciamo vedere il Sigillo di Hammerdal. Senza Sigillo non ci crede e dovremo combattere o fuggire. Altra opzione è inventare una balla, cavandocela dicendo che ci siamo persi o chiedendo indicazioni su come raggiungere Port Bax. Se ci spacciamo per contadini non ci crede e dobbiamo combattere. Ultima possibilità è passare direttamente al combattimento, ma c'è da considerare che è un avversario temibile e che non è mai bello uccidere un "buono".
Qualunque opzione si scelga il punto d'arrivo è il solito ponte (**244**). Se mostriamo il sigillo o uccidiamo il Cavaliere possiamo prendere diversi oggetti dalla torre (varie Armi, una Pozione +3 Res. 3 pasti, uno Zaino, 12 Corone), ma nel primo caso otteniamo anche la parola d'ordine per superare il ponte.

Eccoci al ponte sullo Stretto di Ryme, sorvegliato da due soldati. Inutile cercare un'altra via, attraversare il ponte è l'unico modo per proseguire, come ci suggerisce anche l'*Orientamento*. Le guardie vogliono la parola d'ordine. Se non la sappiamo possiamo rimediare col Sigillo di Hammerdal, che ci apre la strada, combattendo o tentando di corrompere le guardie, idea quest'ultima che si rivela dannosa (sono incorruttibili, perdiamo i soldi e ci tocca combattere). La vittoria nel combattimento, non facile, ci regala 2 Spade, 2 Lance e 6 Corone.
Superato il ponte arriviamo finalmente a Port Bax (**265**).

B) La strada verso sinistra

Arriviamo subito ad un punto cruciale per il proseguimento dell'avventura. Mentre

percorriamo il sentiero ci arrivano delle grida disperate. Continuando come se niente fosse possiamo proseguire senza problemi, a parte la perdita del cavallo e di un punto di Res. (**138**).
Andando a vedere ci troviamo invece di fronte sei Zall che saltellano intorno ad un uomo ferito, apparentemente un Cavaliere di Durenor, con una lancia conficcata nel petto. Possiamo attaccarli, mettendoli in fuga senza bisogno di combattere (**28**), oppure tentare di aiutare l'uomo se si ha l'Arte della *Guarigione*, una Pozione o delle foglie di Vigorilla. In questa seconda ipotesi gli Zall cercano di metterci in guardia, ma abbiano bisogno del *Mimetismo* per capire ciò che dicono (sostengono che l'uomo sia in realtà un Helghast). Senza *Mimetismo*, o comunque non credendo agli Zall, siamo costretti a scacciarli per aiutare l'uomo (**28**).
Eccoci pronti ad aiutare il ferito, ma prima possiamo dare un'occhiata al suo zaino, scoprendo che costui è sicuramente un pericoloso agente dei Signori delle Tenebre e dandoci alla fuga. Se invece gli togliamo la lancia dal petto, l'uomo rivela la sua vera natura, e siamo costretti ad affrontare un Helghast in un combattimento durissimo, quasi proibitivo senza *Psicoschermo*. La buona notizia è che la Lancia è magica, e può ferire il temibile avversario (purtroppo non dà bonus in Combattività).
Dopo la vittoria frughiamo nello zaino e ce ne andiamo, a piedi perché il cavallo l'hanno rubato gli Zall (questo accade in ogni caso, anche se non si combatte l'Helghast).
Si potrebbe pensare che sia di gran lunga preferibile evitare l'Helghast, ma purtroppo la Lancia Magica è importantissima (addirittura necessaria nell'edizione Expanded grazie ad una disastrosa modifica) per concludere l'avventura, e possiamo farne a meno solo se abbiamo l'*Affinità Animale*.

Conclusa la parentesi Helghast+Lancia magica riprendiamo il cammino (**138**). Qui ci imbattiamo in una torre di guardia, che possiamo evitare con una deviazione che ci ricongiunge con l'altra strada, pe precisamente al ponte (**244**). Proseguendo verso la torre dobbiamo convincere la guardia a farci passare. Per passare senza combattere abbiamo un unico modo: mostrargli il Sigillo di Hammerdal. Tentare di corrompere la guardia la rende furiosa e ci costringe a combattere (l'uomo è un soldato leale e incorruttibile, come ci dice il *Sesto Senso*), mentre se diciamo di essere mercanti non ci crede e arriviamo comunque allo scontro (con questa guardia o con quelle sul ponte).
Se vinciamo il combattimento (tramortendo la guardia senza ucciderla, da veri Ramas), ci troviamo ad un bivio assolutamente inutile, visto che una strada è buona (come ci dice anche l'*Orientamento*, in questo caso fine a se stesso) e l'altra ci costringe a tornare indietro e cambiare scelta senza pericolo alcuno.

Parte V
Port Bax

Finalmente abbiamo raggiunto la prima meta del nostro viaggio. Ora nonostante l'ora tarda dobbiamo trovare il Consolato di Sommerlund dove ci aspetta il Gran Maresciallo Rygar. Possiamo entrare nel municipio o dirigerci verso il porto, come ci suggerisce l'*Orientamento* (il consolato di Sommerlund si trova proprio nella zona del porto).
Nel municipio c'è un ometto che ci indica la strada per il Consolato e ci dice che per entrare è necessario un lasciapassare rosso da chiedere alla Capitaneria di Porto.
Giungiamo quindi al porto. Possiamo scegliere tra la torre della capitaneria o il cancello del Settore Navale, quello in cui si trova il Consolato.
Optiamo per la torre, visto che al cancello ci serve il lasciapassare. Ce ne sono di due tipi, bianchi e rossi. Quello bianco è facile da ottenere (costa 10 Corone) ma è del tutto inutile, perché non consente l'accesso al Settore Navale. Per quello rosso servono degli appositi documenti, che non abbiamo, quindi dobbiamo ricorrere al solito mezzo, il Sigillo di Hammerdal (senza il quale da qui non è possibile proseguire), grazie al quale ci viene immediatamente fornito il lasciapassare.
Al cancello si passa solo col lasciapassare rosso. Se abbiamo solo quello bianco o non ne abbiamo alcuno, le guardie ci negano l'accesso, e veniamo abbordati da un losco figuro che per 6 Corone ci propone dei documenti falsi per ottenere il lasciapassare. Non serve a niente, perché l'impiegato si accorge che i documenti sono falsi e finiamo in una cella, in compagnia di alcuni agenti dei Signori delle Tenebre, che ci uccidono prima che le guardie scoprano chi siamo e ci liberino.
Quindi senza Sigillo di Hammerdal non è possibile superare questo punto del viaggio.

Col lasciapassare entriamo finalmente nel Settore Navale e raggiungiamo il Consolato di Sommerlund. Qui veniamo accolti con tutti gli onori da Rygar, che ci offre cibo, cure e riposo (+6 Res.). Poi Rygar e tre suoi soldati si preparano a scortarci fino ad Hammerdal, la capitale di Durenor (**31**).

Parte VI
Hammerdal

La TD decide cosa avviene durante il viaggio, anche se le due possibilità sono molto simili. In entrambi i casi il nostro gruppo subisce un attacco da parte degli Helghast e se ci va bene finiamo con Rygar in fuga nella foresta (**311**).
Nel primo caso possiamo combattere insieme ai nostri compagni, finendo vittime di un raggio magico che ci porta alla morte o in salvo nella foresta (decide la TD), oppure aspettare senza lanciarsi all'attacco e poi decidere se aiutare i soldati di Sommerlund o fuggire. Se decidiamo di combattere (e possiamo farlo solo con la Lancia Magica) dobbiamo sconfiggere un Helghast per poi essere comunque costretti a fuggire rotolando in una scarpata e rischiando la vita (decide ancora la TD).
Nel secondo caso, più semplicemente si ha l'attacco (e poi la fuga, con al massimo -2 Res.) o il ruzzolone nella scarpata con rischio (basso) di morte.
In entrambi i percorsi il *Sesto Senso* ci avverte subito sulla natura degli esseri incappucciati, suggerendoci la fuga.

Arriviamo finalmente all'imbocco del Tarnalin, la lunga galleria che passando sotto le montagne conduce ad Hammerdal. Dobbiamo andare avanti da soli, poiché Rygar resta fuori per rallentare i nemici che ci inseguono. Possiamo lasciargli la Lancia Magica, senza la quale è condannato, oppure tenercela.
Se lasciamo la Lancia Magica a Rygar siamo condannati. Infatti entrambe le strade che troviamo ci portano ad incontrare un Helghast e, pur messi in guardia dal *Sesto Senso*, non possiamo fuggire né combattere (non abbiamo armi in grado di ferirli). In sostanza si tratta di un inutile gruppo di paragrafi senza senso e senza possibilità di esito positivo.
Se ci teniamo la Lancia Magica, o se non l'abbiamo, c'è invece qualche possibilità di successo. Se non l'abbiamo l'unica possibilità è l'*Affinità Animale* (quasi inutile fino a questo momento), che ci permette di seguire i Nukkin, dei toponi intelligenti vestiti e armati, e di farci aiutare a bypassare gli Helghast (in cambio ci rubano tutto l'oro, che comunque non serve più).
Con la Lancia Magica, anche senza *Affinità Animale* e quindi senza l'aiuto dei Nukkin, possiamo dare agli Helghast quel che meritano senza nemmeno combattere, lasciandoli a terra con la Lancia nel petto o finendoli senza pietà.
Questo errore di progettazione del Tarnalin poteva essere corretto nell'edizione Expanded mettendo sul percorso senza Nukkin chi ha la Lancia Magica, e su quello con i Nukkin chi non la ha o chi l'ha data a Rygar. Peccato che invece si siano solo invertiti i paragrafi rendendo la cosa ancor più assurda: ora senza lancia magica non è possibile concludere l'avventura.

Arriviamo finalmente ad incontrare dei soldati di Durenor. Meglio evitare l'opzione

combattimento, del tutto illogica e che porta a morte certa, e limitarsi ad alzare le mani. Una volta visto il Sigillo di Hammerdal, ci scortano senza storie dal Re.
Finalmente entriamo in possesso della magnifica Spada del Sole, l'unica arma in grado di liberare Sommerlund dall'invasione. Il *Sesto Senso* ce ne rivela gli immensi poteri (ma i poteri ci sono anche se non si ha il *Sesto Senso*): +8 Comb., con un ulteriore +2 se si è maestri nell'uso della spada, e danno raddoppiato quando si combatte contro dei morti viventi.
Mentre l'esercito di Durenor si prepara a partire possiamo recuperare un po' di forze (+5 Res.) e imparare a conoscere la nostra nuova Spada.

Parte VII
Il ritorno

Sono passati 33 giorni dalla partenza da Holmgard, e ora stiamo per farvi ritorno con l'esercito e la flotta di Durenor, pronti a partire da Port Bax (**152**). La prima parte del viaggio è travagliata (la TD ci dice in che modo, comunque sempre indolore per noi) ma senza pericoli.
Arriviamo quindi allo scontro con la flotta fantasma, che ci si para di fronte. La nave ammiraglia della flotta fantasma sperona l'ammiraglia della flotta di Durenor, sulla quale ci troviamo noi. La nave inizia ad affondare e dobbiamo scegliere se buttarci in acqua (**267**) o saltare sulla nave nemica (**30**). La meta di entrambi i percorsi è il ponte del *Kalkarm*, un'altra nave di Durenor (**120**).

A) Lupo Solitario all'arrembaggio!

Saltiamo sul ponte della nave ma le assi marce si rompono e finiamo nella stiva. Subito dobbiamo affrontare un gruppo di morti viventi, cui infliggiamo danni doppi grazie alla Spada del Sole. Vinto il facile combattimento dobbiamo uscire dalla stiva puzzolente (-1 Res.) arrampicandoci attraverso le assi divelte o dalla porta. Il *Sesto Senso* ci dice che c'è qualcuno dietro la porta della stiva e arrampicandoci rischiamo di subire un attacco senza poterci difendere. Infatti arriva un Helghast: se ci arrampichiamo ci coglie di sorpresa (-5 Res.) e dobbiamo affrontarlo, mentre se andiamo verso la porta siamo noi a sorprenderlo e a ferirlo, agevolandoci il combattimento.
Sconfitto l'Helghast saliamo sul ponte, e qui possiamo di nuovo gettarci in acqua (**267**) o salire sulla torre da cui partono fulmini magici verso le navi di Durenor.

Sulla torre c'è un gobbo pelato, vestito di rosso, con un cappello da mago con l'emblema del serpente e un'asta nera. Se abbiamo la Stella di Cristallo o l'*Orientamento* capiamo che non è Vialli né Attilio Lombardo ma Vonatar, il mago traditore, il mandante di tutti quelli che hanno cercato di ucciderci, e che eliminando lui possiamo distruggere la flotta fantasma.
Giunti in cima veniamo sorpresi da Vonatar che ci lancia contro uno dei suoi proiettili magici. Non c'è da aver paura però, la Spada del Sole assorbe il sortilegio. Il mago, vistosi in difficoltà, ci lancia una bombetta puzzolente e tossica (magica, non organica), che gli permette di fuggire con una barca a remi.
Possiamo continuare a inseguirlo a nuoto o cercare di tornare su una nave amica, mentre la nave fantasma affonda. La prima soluzione ci porta ad essere ghermiti da un Kraan, di cui ci liberiamo squartandolo con la Spada del Sole e cadendo sul ponte del *Kalkarm* (**120**). La seconda ci pone di fronte a due Drakkar abbastanza tosti, superati i quali arriviamo sulla nave Durenese (ma possiamo anche gettarci in acqua e arrivare sul *Kalkarm* tramite Kraan).

B) Uomo in mare!

Il tuffo non ci provoca danni e possiamo salire su un'altra nave di Durenor dove infuria la battaglia. È giunto il momento di gettarci nella mischia, dobbiamo decidere solo se farlo qui o sulla nave fantasma. Se liberiamo la nave Durenese dobbiamo affrontare prima un po' di morti viventi, roba da poco, poi un Helghast, arrivando poi comunque sulla nave nemica. Qui abbiamo una brutta sorpresa: la nave è la *Freccia Blu*, e di fronte abbiamo il capitano Kelman in versione morto vivente che ci supplica di deporre la Spada del Sole per salvare la sua anima. Non è proprio il caso di dargli retta, ci lasciamo la pelle e facciamo anche la figura degli ingenui: la Spada del Sole non si abbandona quasi mai, anche se ce lo chiede Ishir in persona, figuriamoci quando ce lo chiede un morto vivente.
Teniamoci la Spada e facciamo a pezzi il capitano. Quindi possiamo divertirci a sistemare qualche altro zombi per poi buttarci in acqua vedendo che sono troppi, o lanciarci con una fune in perfetto stile piratesco. Comunque vada finiremo sul *Kalkarm*.

Parte VIII
Il gran finale

La battaglia è vinta, la flotta fantasma scompare negli abissi e le navi di Durenor possono finalmente entrare nel golfo di Holm. Nonostante le perdite l'armata Durenese è ancora poderosa. Dopo 37 giorni siamo finalmente tornati a Holmgard e all'alba, dall'alto di una torre, lasciamo che la Spada del Sole scateni tutta la sua potenza incenerendo il Signore delle Tenebre Zagarna. Gli eserciti di Sommerlund e Durenor completano poi il lavoro ricacciando le armate nemiche oltre i monti Durncrag.

Percorso consigliato: vista la linearità del libro non ci sono percorsi alternativi, ma soltanto delle varianti. Ragadorn può essere superata attraverso più percorsi, e così anche la foresta di Durenor. Tutte le altre varianti sono di poco conto, le tappe sono quasi tutte obbligate e le scelte influiscono soprattutto sulle condizioni fisiche del personaggio e sul suo equipaggiamento. In ogni caso, bisogna sempre avere il Sigillo di Hammerdal, quindi se lo si perde è indispensabile ritrovarlo. Fondamentale è anche la Lancia Magica, se ne può fare a meno solo con l'*Affinità Animale*. La limitata utilizzabilità di quest'Arte (è indispensabile solo nel Tarnalin) fa ritenere che sia meglio sceglierne una più utile e prendersi la Lancia Magica, senza lasciarla a Rygar ovviamente. Importante infine è ricordare che senza biglietto della diligenza non si va da nessuna parte.
In conclusione con Sigillo, Lancia Magica e biglietto non si rischia di andare avanti a lungo senza speranza di concludere l'avventura e si può godere appieno della bellezza narrativa di questo libro, che sul piano della storia rimane uno dei più belli di tutta la serie.

Conclusione

Ormai Lupo Solitario è un eroe, e sarà scelto per un'importante impresa: catturare Vonatar il traditore negli Abissi di Kaltenland.

Oggetti importanti: Spada del Sole, Lancia Magica, Sigillo di Hammerdal.

Oggetti utili: foglie di Vigorilla, Pozioni.

TRAVERSATA INFERNALE

2

lupo solitario

Una matita, una gomma e una buona dose di coraggio e di immaginazione: non occorre altro per addentrarsi tra le pagine dell'avventura.

In questo libro il protagonista sei tu. Mentre un esercito di mostri, al servizio dei Signori delle Tenebre, sta mettendo a ferro e fuoco il pacifico regno di Sommerlund, tu, Lupo Solitario, devi partire per una pericolosa missione, affrontando le mille insidie di un mare battuto da feroci pirati e scosso da violente tempeste suscitate dalle oscure forze del Male.
Dovrai scegliere il tuo percorso tra i vicoli delle città di mare, dove ogni taverna nasconde un agguato.
Dietro ogni pagina può celarsi una trappola mortale, ad ogni passo metti in gioco la tua vita e il successo della tua missione.

In questo libro il protagonista sei tu. Buona fortuna, Lupo Solitario . . .

copertina illustrata da Peter Andrew Jones
ISBN 88-7068-095-9

70680959

librogame®
il protagonista sei tu